

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di SMA. Tidak berbeda jauh dengan pembelajaran bahasa lainnya, terdapat beberapa keterampilan dalam menguasai suatu bahasa. Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*).

Dalam mempelajari bahasa Jerman keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang penting, karena keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai siswa. Berbicara merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan pesan secara lisan, mengemukakan ide atau gagasan agar terjadi kegiatan komunikasi antara pembicara dan mitra bicara. Dalam proses komunikasi terdapat proses tanya jawab dengan menggunakan kalimat tanya.

Kalimat tanya merupakan kalimat yang digunakan untuk memperoleh informasi atau reaksi berupa jawaban dari yang ditanya. Kalimat tanya digunakan untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam interaksi terdapat proses tanya jawab untuk saling bertukar informasi. Adapun untuk bertukar informasi dan mendapatkan jawaban yang lebih khusus maka pertanyaan yang diajukan harus khusus dan langsung pada tujuannya.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman kalimat tanya sering digunakan oleh siswa ataupun guru baik secara lisan maupun tertulis. Kalimat tanya dalam bahasa Jerman dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Fragesatz ohne Fragewort* atau kalimat tanya tanpa kata tanya dan *Fragesatz mit Fragewort* atau disebut juga *W-Frage* (kalimat tanya dengan kata tanya berawalan huruf W), sedangkan *Fragesatz ohne Fragewort* atau kalimat tanya tanpa kata tanya disebut juga dengan *Satzfrage* atau *Ja-Nein Frage* (kalimat tanya yang jawabannya ya/tidak).

Berdasarkan pengalaman penulis saat melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Pasundan 1 Bandung terdapat beberapa kesulitan yang

dialami siswa dalam menyusun kalimat tanya, terutama kalimat tanya yang diawali huruf W atau *W-Frage*. Siswa tidak terbiasa dengan penggunaan kalimat tanya dalam bahasa Jerman karena struktur kalimat tanya dalam bahasa Jerman berbeda dengan struktur kalimat tanya dalam bahasa Indonesia.

*W-Frage* atau kalimat tanya dengan kata tanya berawalan huruf W digunakan untuk memperoleh informasi lebih khusus. *W-Frage* merupakan kalimat yang diawali dengan *Fragewort* atau kata tanya W seperti *was, wie, wer, wo, wann, woher, wohin* dan *wie lange* (apa, bagaimana, siapa, di mana, kapan, dari mana, ke mana, berapa lama). Kata tanya W dalam *W-Frage* selalu disimpan pada awal kalimat lalu diikuti dengan verba. *W-Frage* merupakan salah satu materi dalam pembelajaran bahasa Jerman yang sulit dipahami. Hal tersebut terlihat saat penulis memberikan tes pada siswa mengenai *W-Frage*. Siswa kesulitan dalam tata letak verba dan pemilihan kata tanya yang tepat untuk kalimat tanya bahasa Jerman.

Berdasarkan pengamatan kesulitan lain yang dihadapi siswa adalah kurangnya motivasi dalam mempelajari bahasa Jerman. Siswa juga sering merasa malu untuk mengajukan pertanyaan. Salah satu cara yang diduga dapat mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut dan untuk membuat suasana kelas pada saat pembelajaran bahasa Jerman menyenangkan, adalah penerapan permainan *Wer braucht was*.

Permainan di dalam kelas akan mendorong siswa untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi. Permainan juga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan, selain itu permainan diketahui dapat membuat siswa lebih menikmati materi pelajaran. Ketika siswa merasa lebih rileks dalam mengikuti pelajaran, maka mereka akan bisa menyerap pelajaran dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik.

Permainan *Wer braucht was* adalah permainan *puzzle* berupa kartu bergambar. Permainan ini terdiri dari 52 kartu. Dalam permainan ini kartu dipasangkan dan dalam permainan ini selalu terdapat dua kartu yang berpasangan. Permainan *Wer braucht was* dalam pembelajaran menyusun kalimat tanya diasumsikan dapat membantu dan memotivasi siswa dalam menyusun kalimat tanya.

Dari berbagai faktor yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Bandung mengenai efektivitas permainan *Wer braucht was* dalam menyusun kalimat tanya berbentuk *W-Frage*.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini dibatasi pada permainan *Wer braucht was* berbentuk *puzzle* dengan kartu bergambar dalam menyusun kalimat tanya berbentuk *W-Frage* dengan kata tanya *was, wie, wo, woher, wann, wer* dan *wie alt*.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kemampuan siswa dalam menyusun *W-Frage* sebelum penerapan permainan *Wer braucht was*?
- 2) Bagaimana kemampuan siswa dalam menyusun *W-Frage* setelah penerapan permainan *Wer braucht was*?
- 3) Apakah penerapan permainan *Wer braucht was* efektif dalam pembelajaran menyusun *W-Frage*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1) Kemampuan siswa dalam menyusun *W-Frage* sebelum penerapan permainan *Wer braucht was*.
- 2) Kemampuan siswa dalam menyusun *W-Frage* setelah penerapan permainan *Wer braucht was*.
- 3) Efektivitas permainan *Wer braucht was* dalam pembelajaran menyusun *W-Frage*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Secara teoretis manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan permainan *Wer braucht was* dalam pembelajaran menyusun kalimat *W-Frage*. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai alternatif

Shany Pebrianti, 2016

*Penerapan Permainan Wer Braucht Was dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Tanya.*  
Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam belajar dan mengajarkan *W-Frage*, selain itu penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian atau mengkaji bidang serupa.

Adapun manfaat praktis penelitian ini yaitu menambah pengetahuan peneliti mengenai proses belajar mengajar dan memotivasi serta memudahkan siswa dalam belajar bahasa Jerman, khususnya dalam memahami dan menyusun kalimat tanya berbentuk *W-Frage*.

#### **E. Strukur Organisasi Skripsi**

Sistematika atau kerangka penulisan skripsi ini secara garis besar terbagi menjadi lima bab yang dimulai dari Bab I sampai Bab V. Pada Bab I dijelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Pada bab kedua dijelaskan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Pada bagian ini, peneliti membandingkan, mengontraskan dan memosisikan kedudukan masing-masing penelitian yang dikaji melalui pengaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Teori yang berhubungan dengan penelitian ini berisi tentang, pengertian permainan dalam pembelajaran, fungsi permainan dalam pembelajaran, Jenis-jenis permainan dalam pembelajaran menyusun kalimat tanya *W-Frage*, pengertian permainan *Wer braucht was*, langkah-langkah penggunaan permainan *Wer braucht was*, pengertian kalimat tanya, jenis-jenis kalimat tanya, pengertian kalimat tanya *W-Frage* dan pembelajaran *W-Frage* di SMA. Adapun dalam kerangka berpikir dijelaskan mengenai kedudukan teori dalam penelitian.

Bab III pada penelitian ini berisi penjelasan mengenai desain penelitian, populasi dan sampel, sumber data atau instrumen yang digunakan, prosedur penelitian, pengumpulan data, dan analisis data. Adapun pada Bab IV dipaparkan mengenai hasil penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian. Dalam hasil penelitian dijelaskan mengenai analisis data yang berhubungan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, yaitu perbedaan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat tanya sebelum dan sesudah penerapan permainan *Wer braucht was*. Dalam pembahasan penelitian dijelaskan mengenai inti dari temuan penelitian yang berhubungan dengan teori-teori yang terdapat di Bab II.

Shany Pebrianti, 2016

*Penerapan Permainan Wer Braucht Was dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Tanya.*  
Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab kelima berisi kesimpulan dan saran yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis data penelitian. Kesimpulan merupakan jawaban dari daftar pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah. Saran ditujukan kepada pengguna hasil penelitian dan kepada para peneliti berikutnya yang akan meneliti atau mengkaji bidang serupa.

